

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran yang dilakukan pada masa pandemi covid-19 yang terjadi di salah satu lembaga PAUD Kabupaten Bandung Barat dilakukan dengan pembelajaran secara langsung dengan waktu yang sebentar sehingga pengembangan kemampuan konsep bilangan anak melalui pembelajaran tidak maksimal. Hal ini ditunjukkan dengan pemberian tugas dalam pengembangan aspek kognitif kepada anak untuk dikerjakan di rumah masing-masing, anak dituntut untuk memiliki kemampuan konsep bilangan melalui kegiatan belajar menggunakan pensil dan kertas.

Pemberian tugas kepada anak mengenai konsep bilangan ini dilakukan oleh guru setiap harinya yang difokuskan pada anak kelompok B dengan pendapat guru yang menyatakan bahwa “pembelajaran ini guna menyiapkan pendidikan selanjutnya bagi anak”. Tugas ini diberikan dengan memberi buku kognitif, buku apel, dan buku strawberry didalamnya memuat tugas-tugas pengerjaan soal matematika yang setiap harinya harus dikerjakan oleh anak serta pemberian *reward* yang diberikan menggunakan penilaian angka kepada anak.

Pada pelaksanaan pembelajaran pengembangan kemampuan konsep bilangan ini tidak ada unsur bermain sambil belajar bagi anak. Sehingga, pembelajaran yang dilakukan terkesan monoton bagi anak, anak merasa bosan, tidak mau belajar matematika, dan kemampuan anak dalam mengenal simbol angka tidak maksimal yang ditandai dengan anak tidak mampu mengetahui arah simbol angka yang benar seperti penulisan angka enam yang terbalik. Dalam kondisi pandemi covid-19 ini seharusnya pembelajaran dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan asyik bagi anak agar anak tidak tantrum dan bermain handphone atau menonton televisi dan youtube di rumah.

Pembelajaran yang tidak dilakukan dengan cara menyenangkan dan asik bagi anak akan berakibat terhadap perkembangan kognitif anak yang tidak akan optimal. Para orang tua jika tidak dapat membuat suasana asyik dan menyenangkan, akan berakibat kepada kejenuhan/kebosanan, dan berujung pada masalah perilaku seperti tantrum pada anak, atau anak akan beralih kepada aktivitas-aktivitas yang bersifat pasif dengan bermain handphone/gadget, dan menonton televisi dalam jangka waktu yang lama (Sunita & Mayasari dalam Amalina, 2021). Serta, penelitian lainnya menyebutkan Calsitung memang diperbolehkan di ajarkan kepada anak usia dini, akan tetapi hal tersebut harus berdasarkan aturan yang ada. Jika penerapan calistung dilakukan secara terburu-buru dan menggunakan metode yang salah maka stress akademik ini beresiko terjadi kepada anak usia dini (Wulansuci & Kurniati, 2019).

Undang-undang menjelaskan bahwa pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia, pendidikan ini dimulai dari sejak lahir. Adapun lembaga pendidikan sejak manusia lahir sampai usia enam tahun ini disebut dengan pendidikan anak usia dini atau yang disingkat dengan PAUD. Pengertian PAUD sendiri terdapat dalam Undang-Undang nomor 20 (2003) tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa “pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Upaya yang harus dilakukan dalam menyiapkan anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut salah satunya yaitu mengembangkan setiap aspek perkembangan yang ada dalam diri anak. Ada 6 aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak yaitu aspek perkembangan nilai agama dan moral, perkembangan kehidupan sosial-

Leni Nur Siti Maryam, 2021

MODIFIKASI PERMAINAN KARTU UNO DALAM PENINGKATAN KEMAMPUAN KONSEP BILANGAN ANAK USIA DINI

(Penelitian Tindakan di Kober Nurul Qolbi Kecamatan Gununghalu Kabupaten Bandung Barat)

Universitas Pendidikan Indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

emosional, perkembangan bahasa, perkembangan fisik-motorik, dan perkembangan seni.

Salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak usia dini terutama anak usia 5-6 tahun atau kelompok B adalah aspek perkembangan kognitif. Aspek perkembangan kognitif pada anak usia dini telah ditentukan standar pencapaiannya perkembangannya dalam standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA). Adapun indikator kemampuan konsep bilangan pada anak usia 5–6 tahun yaitu “menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan” (Permendikbud 137, 2014).

Pengembangan kognitif ini penting dilakukan pada anak agar anak dapat menyebutkan simbol bilangan 1-10 dengan benar, anak tidak tertukar saat menuliskan simbol bilangan seperti penulisan simbol bilangan 6 dan sembilan, anak dapat berhitung secara langsung simbol bilangan, mengerti konsep penjumlahan, menggunakan simbol bilangan, konsep pengurangan dan anak dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangannya. Oleh sebab itu, perlu pembelajaran yang tepat dalam pengembangan kemampuan konsep bilangan anak agar perkembangannya dapat optimal.

Pembelajaran kognitif pada anak usia dini pada hakikatnya dilakukan melalui bermain sambil belajar sehingga anak dapat memahami dan mengenal simbol-simbol matematika dengan mudah dan perkembangan kognitif anak usia dini dapat berkembang dengan optimal. Dalam artikel ilmiah, bermain bermanfaat untuk perkembangan kognitif yakni anak dapat lebih mudah menerima konsep-konsep matematika daripada anak belajar dalam perkembangan kognitif seperti pembelajaran yang dilakukan pada orang dewasa (Rohmah, 2016). ada empat fakta mendasar bahwa dengan bermain dapat menstimulasi otak anak: (1) pikiran yang mencercap,

Leni Nur Siti Maryam, 2021

MODIFIKASI PERMAINAN KARTU UNO DALAM PENINGKATAN KEMAMPUAN KONSEP BILANGAN ANAK USIA DINI

(Penelitian Tindakan di Kober Nurul Qolbi Kecamatan Gununghalu Kabupaten Bandung Barat)

Universitas Pendidikan Indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

(2) periode kritis, (3) anak adalah makhluk pembelajar, (4) anak belajar dengan bermain. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bermain memiliki peranan penting terhadap pembelajaran anak usia dini dalam pengembangan aspek perkembangan kognitif karena bermain merupakan kegiatan yang menarik dan menyenangkan bagi anak.

Batasan penelitian yang akan dilakukan pada penelitian ini yaitu meningkatkan kemampuan konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun. Media permainan yang digunakan dalam permainan ini yaitu kartu uno modifikasi. Alasan peneliti menggunakan media kartu uno modifikasi dalam penelitian karena kartu uno merupakan kartu angka yang bisa digunakan dalam meningkatkan kemampuan konsep bilangan anak, memiliki banyak warna yang menarik bagi anak, dan media permainan yang menyenangkan bagi anak.

Permainan kartu uno modifikasi dapat digunakan sebagai media permainan dalam kemampuan konsep bilangan anak usia dini sehingga metode yang digunakan dalam pembelajaran konsep bilangan ini tepat bagi anak karena mengikuti prinsip pembelajaran anak yaitu bermain sambil belajar. Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi anak, permainan kartu uno di dalamnya terdapat simbol angka 1-10 yang dapat digunakan untuk pembelajaran konsep bilangan sehingga anak belajar tentang pengenalan konsep bilangan dengan cara yang menyenangkan dan materi yang diajarkan dapat dipahami anak dengan mudah. Permainan uno sendiri merupakan “permainan modern serta tergolong permainan yang baru dan menarik bagi anak” (Rofiah, 2016).

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain penelitian yang dilakukan Khalida, Utama, & Suryadi (2020) mengenai “Pengembangan Alat Permainan Kartu *U-Kids* (Uno *kids*) untuk Menstimulasi Kecerdasan Logis-Matematis Anak Usia 5-6 Tahun”. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan alat permainan yang efektif,

Leni Nur Siti Maryam, 2021

MODIFIKASI PERMAINAN KARTU UNO DALAM PENINGKATAN KEMAMPUAN KONSEP BILANGAN ANAK USIA DINI

(Penelitian Tindakan di Kober Nurul Qolbi Kecamatan Gununghalu Kabupaten Bandung Barat)

Universitas Pendidikan Indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

efisien dan menarik untuk menstimulasi kecerdasan logis-matematis anak usia 5-6 tahun. Hal ini disebabkan penggunaan alat permainan edukatif untuk menstimulasi kecerdasan logis-matematis anak usia 5-6 tahun di beberapa lembaga PAUD belum optimal. Hasil penelitian yang dilakukan menyatakan bahwa “pengembangan alat permainan kartu U-Kids untuk menstimulasi kecerdasan logis-matematis anak usia 5-6 tahun sangat valid dari segi efektifitas, efisiensi dan kemenarikan”.

Penelitian lain yang dilakukan Oktani, Rini, & Kurniawati (2015) meneliti mengenai “Permainan Kartu Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Dan Huruf Anak” yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah anak berusia 5-6 tahun serta permainan yang digunakan menggunakan kartu angka dan huruf. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui adanya pengaruh permainan kartu angka terhadap mengenal lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun. Hal ini disebabkan karena pengenalan lambang bilangan yang belum berkembang. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan *desain preexperimental design* dengan tipe *oneshot case study*. Hasil yang didapatkan yaitu terdapat pengaruh positif pada permainan kartu angka dan huruf terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan dan huruf.

Sriyanti, Sutarjo, & Wardana (2016) “Modifikasi Permainan Uno Sebagai Alternatif Bahan Pembelajaran Penjumlahan dan Pengurangan Bagi Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar” yang menjadi subjek penelitian ini adalah kelas I SD dengan modifikasi kartu disesuaikan dengan kebutuhan anak SD kelas I yaitu kartu dibuat mengenai penjumlahan dan pengurangan langsung dengan simbol lambang bilangannya. Tujuan penelitian agar diperolehnya sistem permainan uno yang dapat dijadikan alternatif bahan pembelajaran penjumlahan dan pengurangan, diketahuinya proses modifikasi permainan uno sebagai alternatif bahan pembelajaran penjumlahan dan pengurangan, serta diperolehnya langkah-langkah

Leni Nur Siti Maryam, 2021

**MODIFIKASI PERMAINAN KARTU UNO DALAM PENINGKATAN KEMAMPUAN KONSEP
BILANGAN ANAK USIA DINI**

(Penelitian Tindakan di Kober Nurul Qolbi Kecamatan Gununghalu Kabupaten
Bandung Barat)

Universitas Pendidikan Indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembelajaran penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan permainan uno. Hal ini disebabkan karena tingginya *mindset* pelajar mengenai pembelajaran matematika sebagai mata pelajaran yang ditakuti serta merasa jenuh ketika belajar matematika karena pembelajaran matematika yang disuguhkan kuno dan monoton. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian analisis konsep.

Pada penelitian Rahman, Sumardi, & Fuadatun, (2017) Mengenai “Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media *Flashcard*” yang menjadi subjek penelitian yaitu anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan media *Flashcard*. Tujuan penelitian ini adalah memperoleh gambaran tentang meningkatnya kemampuan anak mengenal konsep bilangan melalui penggunaan media *flashcard* pada proses pembelajaran. hal ini disebabkan karena perkembangan kognitif yang belum optimal dalam mengenal konsep, mengenal lambang bilangan, dan menghubungkan lambang bilangan dengan sejumlah benda. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) kolaboratif yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan meningkat setelah adanya penggunaan media *flashcard*.

Penelitian yang dilakukan oleh Romiyati & Wahyuni (2019). “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun dengan Bermain Kartu Domino di PAUD Nurjannah Pekanbaru” yang subjek penelitiannya adalah anak usia 4-5 tahun dan menggunakan permainan kartu domino. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah dengan bermain kartu domino dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun dan mengetahui berapa besar peningkatan bermain kartu domino dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di PAUD Nurjannah. Hal ini disebabkan karena anak yang belum memiliki kemampuan optimal dalam

Leni Nur Siti Maryam, 2021

MODIFIKASI PERMAINAN KARTU UNO DALAM PENINGKATAN KEMAMPUAN KONSEP BILANGAN ANAK USIA DINI

(Penelitian Tindakan di Kober Nurul Qolbi Kecamatan Gununghalu Kabupaten Bandung Barat)

Universitas Pendidikan Indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mengenai konsep bilangan. Penelitian ini dilakukan dengan penelitian tindakan kelas. Melalui kegiatan bermain kartu domino dapat meningkatkan kemampuan mengenai konsep bilangan anak usia 4- 5 tahun di Paud Nurjannah Kecamatan Tenayan Raya.

Pada penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Astuti, Mahdum & Hukmi. (2017) “Meningkatkan Kemampuan Mengenai Konsep Bilangan Melalui Permainan Kartu Bergambar Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Paud Permata Hati Koto Baru Kuantan Singingi” yang subjek penelitiannya yaitu anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan permainan kartu bergambar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan kartu bergambar pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Permata Hati Koto baru. Hal ini disebabkan karena kemampuan anak dalam memahami bilangan ini sangat rendah sekali. Jenis penelitian yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) menggunakan metode *interpentatif*. Hasil penelitian ini Peningkatan itu terjadi karena pembelajaran lambang bilangan yang diberikan menggunakan strategi permainan stick angka yang memberikan kesempatan pada anak untuk terlibat aktif dan bereksplorasi dengan kegiatan yang diberikan.

Begitu menginspirasi penggunaan media permainan dalam pengembangan aspek perkembangan anak. Penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan media permainan kartu uno yang telah dimodifikasi dalam kemampuan konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di pendidikan anak usia dini sehingga pembelajaran dalam kemampuan konsep bilangan dapat sesuai dengan prinsip pembelajaran bagi anak yaitu belajar sambil bermain. Pentingnya bermain bagi anak dalam pelaksanaan pembelajaran tidak dapat diragukan lagi.

Penelitian mengenai permainan modifikasi kartu uno pernah dilakukan dalam tiga penelitian namun ketiga penelitian tersebut berbeda salah satu variabelnya, 2 peneliti memiliki partisipan yang berbeda dan 1 penelitian

Leni Nur Siti Maryam, 2021

MODIFIKASI PERMAINAN KARTU UNO DALAM PENINGKATAN KEMAMPUAN KONSEP BILANGAN ANAK USIA DINI

(Penelitian Tindakan di Kober Nurul Qolbi Kecamatan Gununghalu Kabupaten Bandung Barat)

Universitas Pendidikan Indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

memiliki partisipan yang sama namun variabel 1 yaitu kecerdasan logis-matematis serta kartu uno yang telah dimodifikasi diberi nama U-kids. Dari perbedaan inilah penelitian mengenai modifikasi permainan kartu uno dalam peningkatan kemampuan konsep bilangan anak usia dini akan dilakukan oleh penulis yang satu variabelnya difokuskan terhadap kemampuan konsep bilangan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu uno modifikasi untuk meningkatkan kemampuan konsep bilangan anak usia dini?
2. Bagaimana hasil peningkatan kemampuan konsep bilangan anak melalui penggunaan modifikasi permainan kartu uno?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian yang akan dilakukan penulis, antarlain:

1. Untuk meningkatkan kemampuan konsep bilangan anak usia dini melalui modifikasi permainan kartu uno.
2. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan konsep bilangan anak melalui penggunaan modifikasi permainan kartu uno.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi siswa
 - a. Meningkatkan kemampuan konsep bilangan anak dan meningkatkan perkembangan kognitif anak.
 - b. Memberikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak.

Leni Nur Siti Maryam, 2021

MODIFIKASI PERMAINAN KARTU UNO DALAM PENINGKATAN KEMAMPUAN KONSEP BILANGAN ANAK USIA DINI

(Penelitian Tindakan di Kober Nurul Qolbi Kecamatan Gununghalu Kabupaten Bandung Barat)

Universitas Pendidikan Indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- c. Meningkatkan kemampuan dan minat anak dalam mengikuti pembelajaran matematika.
- 2. Bagi guru
 - a. Sebagai media yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan konsep bilangan bagi anak usia dini.
 - b. Memberikan sumbangan pemikiran terhadap dunia pendidikan dalam upaya meningkatkan kemampuan konsep bilangan bagi anak usia dini.
 - c. Meningkatkan kreativitas dan inovasi guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik.
- 3. Bagi orangtua
 - a. Sebagai media permainan yang dapat digunakan bersama anak untuk bermain yang dapat mengembangkan aspek kognitif anak.
 - b. Memberikan ide untuk orangtua agar anak tidak bermain handphone dan menonton saja.
 - c. Memaksimalkan peranan orangtua dalam setiap aspek perkembangan anak.
- 4. Bagi sekolah/Lembaga
 - a. Memberikan alternatif penggunaan media pembelajaran bagi guru/pendidik terutama pada pembelajaran matematika.
 - b. Inspirasi, inovasi dan motivasi untuk mengambil kebijakan dalam memaksimalkan pengadaan dan pemanfaatan fasilitas.

1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Struktur organisasi skripsi ini berisi mengenai gambaran kandungan, urutan, dan keterkaitan pada setiap bab. Dalam penelitian ini, memiliki susunan sesuai dengan pedoman Karya Tulis Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia 2019. Berikut struktur organisasi skripsi :

- 1. Bab I Pendahuluan

Pada bab I penelitian ini terdiri dari: latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi penelitian.

2. Bab II Kajian Pustaka

Bab II penelitian ini terdiri dari : kajian pustaka berisi mengenai teori, dalil hukum dan model yang berkaitan dengan variabel yang diteliti oleh penulis yaitu media pembelajaran untuk anak usia dini, taksonomi media pembelajaran anak usia dini, media kartu uno dalam pembelajaran anak usia dini, perkembangan kognitif anak usia dini, kemampuan konsep bilangan anak usia dini, dan pembelajaran matematika untuk anak usia dini.

3. Bab III Metode Penelitian

Bab III metode penelitian ini berisi rancangan alur penelitian, yaitu : desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

4. Bab IV Temuan dan Pembahasan

Pada bab ini menyampaikan dua hal dan merupakan bab yang paling penting. Dalam bab ini terdiri dari : temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data yang ditemukan di lapangan sesuai dengan urutan rumusan masalah penelitian dan pembahasan temuan penelitian yang menjawab pertanyaan rumusan masalah penelitian.

5. Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Bab V simpulan, implikasi, dan rekomendasi menyajikan penafsiran dan pemaknaan terhadap analisis temuan dan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian.